



REGLAS OFICIALES TEMPORADA 2015

Índice

Introducción y propósito	4
1. Elegibilidad de los miembros de equipo.....	5
1.1 Edad del jugador.....	5
1.2 Elegibilidad de residencia	5
1.3 Elegibilidad de trabajo	8
1.4 Empleados no pertenecen a Riot	8
1.5 Aceptación de las reglas.....	8
1.6 Promoción, Relegación y Descalificación	10
2. Pagos a los equipos y jugadores, premios	11
2.1 Tarifas de los equipos	11
2.2 Compensación del jugador.....	11
2.3 Eventos con premios	11
3. Reglas de propiedad y plantel de los equipos	12
3.1 Restricción de la propiedad de los equipos.....	12
3.2 Requisitos del plantel.....	13
3.3 Presentación del plantel	13
3.4 Sustituciones de un solo día.....	13
3.5 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores	13
4. Sustituciones discrecionales de jugadores	16
4.1 Reglas generales de sustitución de jugadores	16
4.2 Intercambios de jugadores	16
4.3 Contrataciones de jugadores independientes	19
4.4 Promoción de jugadores de reserva	21
5. Equipamiento de los jugadores	24
5.1 Equipamiento proporcionado por la Liga	24
5.2 Jugadores o equipos propietarios del equipamiento.....	24
5.3 Reemplazo del equipamiento.....	25
5.4 Vestimenta de los jugadores.....	25
5.5 Programas de computadora y uso.....	26
5.6 Cuentas del cliente	26
5.7 Controles de audio.....	26
5.8 Alteración del equipamiento.....	27
6. Lugar, disposición del área de competición y horarios	28

6.1	Acceso general al lugar	28
6.2	Área de combate	28
6.3	Área de calentamiento.....	28
6.4	Otras áreas de los miembros del equipo.....	29
7.	Estructura de la liga.....	30
7.1	Definición de términos.....	30
7.2	Fechas	30
7.3	Detalles de fases	30
8.	Proceso de los combates.....	34
8.1	Cambios al horario.....	34
8.2	Llegada al estudio.....	34
8.3	Papel de los árbitros	34
8.4	Versión competitiva y Servidor de Torneos	35
8.5	Configuración previa al combate.....	35
8.6	Configuración de juego	37
8.7	Fase de Selección/Bloqueo y elección de lado	38
9.	Reglas de juego.....	40
9.1	Definición de términos.....	40
9.2	Partida registrada	40
9.3	Detener una partida.....	40
9.4	Reinicio de la partida	42
9.5	Victoria de partida concedida	44
9.6	Proceso posterior a la partida	44
9.7	Proceso posterior al combate	45
10.	Conducta del jugador	46
10.1	Conducta en la competición.....	46
10.2	Comportamiento no profesional	49
10.3	Asociación con apuestas	51
10.4	Sometido a penalización	52
10.5	Sanciones	52
10.6	Derecho de publicar.....	52
11.	Espíritu de las reglas	54
11.1	Finalidad de las decisiones	54
11.2	Cambios en las reglas.....	54

Introducción y propósito

Estas reglas oficiales ("**Reglas**") de la Copa Latinoamérica de League of Legends ("**Liga**") aplican a cada uno de los equipos que clasificaron para jugar la Copa Latinoamérica 2015, como también para su Gerente General, Entrenador, Jugadores titulares y reservas (colectivamente "**Plantel Activo**"), y otros empleados. La temporada 2015 de la Copa Latinoamérica estará dividida en dos ("**Ciclos**") Apertura y Clausura. Cada ciclo constará de tres fases: (a) una temporada regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la temporada regular, y (c) un torneo de promoción/relegación luego de que concluyan las eliminatorias.

Riot estableció estas reglas para el juego competitivo de LoL para unificar y estandarizar las reglas que se usan en el juego competitivo de la Liga. Si un jugador compite en la Copa Latinoamérica – LAN (Latinoamérica Norte), "Riot" significará Riot Games Services S. de R.L. de C.V., una compañía mexicana. Si un jugador compite en la Copa Latinoamérica – LAS (Latinoamérica Sur), "Riot" significará Riot Games Services SpA, una compañía chilena.

Estas reglas están diseñadas únicamente para asegurar la integridad del sistema que estableció Riot para el juego profesional de LoL y un balance competitivo entre los equipos que juegan en un nivel profesional. Las reglas normalizadas benefician a todas las partes involucradas dentro del juego profesional de LoL.

Estas reglas no restringen la competición de los jugadores. Los términos de participación entre los jugadores y los equipos quedan para cada uno de los equipos y sus jugadores. Los términos quedarán establecidos por escrito en acuerdos entre un equipo y cada uno de sus jugadores conocido como el contrato con jugador ("**Contrato con Jugador**").

1. Elegibilidad de los miembros de equipo

Para ser elegible y competir en la Liga, cada jugador debe cumplir con las siguientes condiciones:

1.1 Edad del jugador

Ningún jugador será considerado elegible para participar en cualquier encuentro afiliado a la Liga antes de los 17 años, entendiéndose que vivió los 17 años completos. Sin embargo, esto no impedirá a los equipos firmar con agentes libres que tengan 16 años, asumiendo que no participarán de ningún encuentro de la Liga hasta que cumplan 17.

1.2 Elegibilidad de residencia

- 1.2.1 Residente definido.** Para fines de esta Regla 1.2, un jugador se considera "Residente" de una región si tal jugador residió legalmente y estuvo presente en dicha región durante no menos de un (1) mes inmediatamente anterior a la participación del jugador en la primera partida del torneo aplicable (es decir, un combate en Copa Latinoamérica o Circuito de Leyendas según corresponda).
- 1.2.2 Certificación de residencia.** Todos los jugadores deberán certificar su residencia para participar en la Copa Latinoamérica y/o en el Campeonato Mundial mediante la presentación de un Formulario de Elegibilidad y Liberación, además de proporcionar una prueba de residencia. Cada equipo es responsable de asegurar que cada jugador cumple con los requisitos de residencia de la regla 1.2. Se considerará una violación a las reglas, tanto del equipo como del jugador, si un jugador (o su padre o tutor legal) proporciona información falsa, engañosa o incompleta que resulte en la clasificación errónea de la residencia y región del jugador. La violación de la regla 1.2 por parte de un equipo o un jugador también será considerada una violación de la regla 10.2, y se aplicarán las medidas disciplinarias descritas en las reglas 10.5 y 10.6.
- 1.2.3 Certificación de residencia.** Cualquier jugador con más de 18 de edad tendrá que demostrar residencia mediante la presentación de pruebas documentales para demostrar su residencia actual en

la región en la que desea jugar. Las pruebas documentales pueden presentarse en la forma de uno o más ejemplos de:

i. **Documentación emitida por el gobierno.** Un jugador tendrá que demostrar residencia mediante la presentación de copias de registros de beneficios del gobierno distribuidos en el tiempo, papeles de registro del servicio militar u otros registros emitidos por el gobierno o identificación para demostrar residencia.

ii. **Documentación privada.** Un jugador demostrará residencia al proporcionar copias de registros escolares, escrituras, contratos de arrendamiento, documentos de asociaciones de propietarios, facturas de servicios (como el gas, el agua, la electricidad, el cable, el teléfono, siempre que muestren niveles de uso consistentes con la residencia actual), registros y estados bancarios, declaraciones de impuestos, documentación de seguros, registros médicos y registros de empleos.

1.2.4 Residencia de menores. Los jugadores con menos de 18 años de edad demostrarán residencia mediante:

i. **Registros escolares.** Un jugador demostrará residencia al proporcionar una prueba de asistencia completa en una escuela de la región, incluyendo copias de la libreta de calificaciones, documentación de ingreso o registros de asistencia certificados por los funcionarios de la escuela; o

ii. **Registros de los padres.** Un jugador demostrará residencia al (i) proporcionar pruebas documentales de la relación padre e hijo, como un certificado de nacimiento que contenga los nombres de los padres, y (ii) demostrar que un padre vive en la región, que puede ser demostrado mediante la presentación de pruebas documentales que demuestren residencia como se especifica en la regla 1.2.

1.2.5 Titulares. Para fines de la regla 1.2, como se establece en la regla 3.2, se define como un "Titular" a uno de los cinco jugadores que conforma la formación titular del equipo en cualquier partida.

1.2.6 Campeonato Mundial. La intención del Campeonato Mundial es juntar a los mejores equipos de cada región para competir, como representantes de su región, en una competición global. Para fomentar esta competición global y variada, alimentar los equipos regionales, emocionar a los aficionados locales y globales, aumentar la participación de todas las regiones y asegurar un campeonato justo y abierto, todos los equipos que compitan en el Campeonato Mundial deben cumplir con los requisitos de residencia local. Al menos un 60% (tres de cinco) de los

jugadores titulares en un equipo deben ser residentes o no residentes exentos de la región que representan en el Campeonato Mundial. Esta regla asegurará que se cumplan los objetivos del Campeonato Mundial, sin imponer cargas a los jugadores y los equipos, al tiempo que se promueve un juego justo y una competición robusta para todos los participantes en la competición global.

- 1.2.7 Copa Latinoamérica.** La Liga está diseñada para identificar a los equipos que representarán a Latinoamérica en el evento del Campeonato Mundial. Para cumplir con esto, todos los equipos que compiten en la Liga y los combates afiliados a la Liga deben cumplir con los requisitos de la regla 1.2.6 para los equipos que participan en el evento del Campeonato Mundial, incluyendo el requisito de que al menos un 60% (tres de cinco) de los titulares de cada equipo sean residentes de la región Latinoamericana.
- 1.2.8 Circuito de Leyendas.** El Circuito de Leyendas, está diseñado para identificar a los equipos de Latinoamérica que ascenderán a la Copa Latinoamérica y por tanto tienen una oportunidad de representar a Latinoamérica en el Campeonato Mundial. Para cumplir con esto, todos los equipos que compiten en el Circuito de Leyendas deben cumplir con los requisitos de la regla 1.2.6 para los equipos que participan en el Campeonato Mundial, incluyendo el requisito de que al menos un 60% (tres de cinco) de los titulares de cada equipo sean residentes de la región Latinoamericana.
- 1.2.9 Apadrinamiento.** Cualquier jugador del Plantel Activo de un equipo de la Liga que participó en las eliminatorias del Circuito de Leyendas de Pre Temporada de Enero que no cumple con la definición de residente establecida en 1.2.1 será considerado un "no residente exento", lo que le permite a dicho jugador contar con los tres requisitos de residentes que conforman las reglas 1.2.6, 1.2.7 y 1.2.8. Una vez que un no residente exento cumpla con los requisitos de residencia, el jugador será considerado un residente. Un jugador no puede contar al mismo tiempo como un residente de una región y un no residente exento de otra región. En el caso de que un equipo cuente con dos o más jugadores titulares que son no residentes exentos, no se le permitirá agregar más no residentes exentos como titulares.
- 1.2.10 Reserva.** Se le solicitará a todos los equipos que mantengan al menos a un jugador residente como reserva en un momento

determinado. En ningún momento se les permitirá a los equipos hacer una sustitución que viole alguna disposición de la regla 1.2.

1.2.11 Perdida de residencia. Para fines de la regla 1.2, un jugador que es considerado residente de una región ya no será juzgado como tal si dicho jugador estuvo presente principalmente en otra región durante 24 meses.

1.3 Elegibilidad de trabajo

Los miembros de equipo debe demostrar que, al momento de querer participar en cualquier combate afiliado a la Liga, (a) es un residente legal de un país de Latinoamérica según las leyes de dicha región y país, y (b) es apto para trabajar en los países de Latinoamérica designados (Chile y/o México).

1.4 Empleados no pertenecen a Riot

Los miembros de un equipo no podrán ser empleados de Riot Games Inc. ("RGI") o la federación de eSports de League of Legends o sus respectivos afiliados. "**Afiliado**" es la persona u otra entidad que posee o controla a, es propiedad o está bajo el control de, disfruta de propiedad común o control con, un dueño. "**Control**" se refiere al poder, mediante cualquier medio, que determina las políticas o la dirección de una entidad, ya sea mediante el poder para elegir, designar o aprobar, de forma directa o indirecta, los directores, oficiales, directores técnicos o representantes de dicha entidad u otro cargo.

1.5 Aceptación de las reglas

Por el presente, la Entidad Equipo acuerda en todo momento durante el término de esta temporada 2015 a (a) someterse a las Reglas de la Copa Latinoamérica de League of Legends y garantizar, por medio del Contrato con Jugador, que cada uno de los Miembros de Equipo se someten a las reglas; (b) observar y cumplir con todas las instrucciones de Riot en relación con la conducta de los Miembros de Equipo al acceso y uso de las instalaciones, el hardware, el software y el equipamiento del torneo; (c) observar y cumplir con todos los requisitos de Riot relacionados con la seguridad de todo el hardware y software usado para jugar el juego LoL; y (d) no tomar medidas, y garantizar que no tomen medidas cada uno de los Miembros de Equipo, que sean inconsistentes con la ley aplicable, las Reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo.

Las reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos. La Entidad Equipo, reconoce que la escena de los eSports cambia rápidamente y las Reglas tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad de la

competición. Con esto, La Entidad Equipo acuerda que (i) Riot tiene la libertad de revisar las Reglas de tanto en tanto, y (ii) Riot no será responsable por cualquier reclamo, ya sea basado en una dependencia teórica o de otro modo, que surja en relación con cualquier modificación de las Reglas. Si la Entidad Equipo ha determinado, en base al asesoramiento de un abogado, que el cambio realizado en las Reglas después de la fecha de vigencia de su Contrato de Participación con Riot (si existe) (que se define más adelante), tiene el efecto de cancelar, reemplazar o modificar cualquier término o disposición del Contrato de Participación de manera sustancialmente adversa y perjudicial para la Entidad Equipo, la Entidad Equipo podría dar por terminado el Contrato de Participación dentro de los treinta (30) días de la fecha en que la enmienda entra en vigor, (A) proporcionando notificación escrita a Riot, (B) retirando al Equipo de cualquier futuro torneo, y (C) procediendo a la devolución de los importes pagados previamente por Riot a la Entidad del Equipo acorde al Contrato de Participación. tomar medidas, y garantizar que no tomen medidas cada uno de los Miembros de Equipo y Afiliados del Equipo, que sean inconsistentes con la ley aplicable, las reglas y/o los estándares de buena conducta, el juego limpio y el espíritu deportivo. Las reglas están sujetas a cambios de acuerdo con sus términos.

1.6 Promoción, Relegación y Descalificación

La Entidad Equipo reconoce que el Equipo y sus Miembros están sujetos a las reglas y cualquier aplicación de ellas por parte de Riot, como la promoción, descenso y descalificación, según sea necesario para mantener la eficiencia y la administración operativa de la Liga; Riot siempre deberá actuar de buena fe en la aplicación de estas decisiones en todo momento.

2. Pagos a los equipos y jugadores, premios

2.1 Tarifas de los equipos

Cada equipo que clasificó para competir en la temporada 2015 recibirá una compensación por parte de Riot ("**Tarifas de los equipos**") por la participación según los acuerdos individuales entre la Riot y el equipo (cada uno, un "**Contrato de Participación de Equipo**").

2.2 Compensación del jugador

Cada equipo debe distribuir una compensación mínima para el jugador requerida por ciclo durante la temporada 2015 entre sus jugadores titulares, de acuerdo con los términos del contrato de participación de equipo aplicable. Si el estado de titular de un jugador cambia durante el curso de un ciclo, dicho jugador tendrá derecho a una participación proporcional de la compensación mínima para el jugador por cada partida jugada (calculado por el índice del número de partidas de la temporada regular de la Liga en las que el jugador compitió como titular dividido por el número total de las partidas de la temporada regular jugadas por el equipo durante el ciclo). Nada en estas reglas tiene la intención de limitar de alguna forma la compensación que un equipo paga a sus jugadores.

2.3 Eventos con premios

Al final del ciclo de Copa Latinoamérica Apertura y Clausura y, durante el Campeonato Mundial, los equipos tendrán la oportunidad de ganar premios en efectivo según su nivel de rendimiento en dichos eventos.

3. Reglas de propiedad y plantel de los equipos

3.1 Restricción de la propiedad de los equipos

Al entrar a la Liga, la propiedad del equipo pertenecerá a la organización (**Entidad Equipo**). Ningún propietario de equipo o Gerente General poseerá o controlará, de forma directa o indirecta, tendrá un interés financiero directo (por ejemplo, propiedad) o indirecto (por ejemplo, un arreglo contractual) en, o será empleado o trabajador independiente de, más de un equipo de League of Legends en una liga profesional de eSports. Cualquier disposición de recompra, derecho a primera compra, o un interés similar de un equipo será considerado un interés mayoritario de dicho equipo para reforzar las restricciones de propiedad.

Como aclaración, la Copa Latinoamérica, y cualquier otra liga que represente el nivel más alto en la región que resulte elegible para que un equipo clasifique al Campeonato Mundial de League of Legends, son consideradas ligas profesionales de eSports.

A efectos de este conjunto de reglas, se considera "profesional" a un equipo que gana el combate para clasificar a dicho nivel o división más altos. Si se descubre que un propietario o afiliado de un propietario tiene un interés financiero o beneficio o cualquier nivel de influencia en otro equipo, se le pedirá que se deshaga inmediatamente de dicho interés en uno de los dos equipos y puede quedar sujeto a castigo por parte de Riot.

Riot tiene el derecho a tomar la determinación final y vinculante con respecto a la propiedad del equipo, problemas relacionados con las varias restricciones de los equipos y otras relaciones que puedan tener un impacto adverso sobre la integridad competitiva de la Liga. El propietario del equipo acuerda a no refutar cualquier determinación final de la liga en conexión con eso.

Los cambios en la propiedad y los patrocinadores con respecto a los derechos del nombre pueden ocurrir solo entre los ciclos: luego de las eliminatorias y los combates de promoción más recientes, pero antes del comienzo del siguiente ciclo.

3.1.1 Venta de patrocinio y temas relacionados

Cualquier director de equipo solo podrá vender o administrar patrocinios o elementos de marca para el equipo con el que está afiliado. El dueño de equipo no proporcionará intereses de propiedad del equipo o de su persona, o cualquier otro elemento de marca a una persona o entidad tercera que esté en el negocio de venta o

administración de los equipos de eSports de la Liga o del Circuito de Leyendas. Ninguna persona o entidad conservará el derecho de nombre de más de un equipo de la Liga al mismo tiempo.

3.1.2 Venta de patrocinio y disposición de tiempo

Cualquier persona o entidad que venda o administre los patrocinios de varios equipos de la Liga durante el curso de un ciclo de la Liga no podrá conservar un interés mayoritario en cualquier equipo de la Liga o el CdL por un periodo de no menos de dos años luego del último día del ciclo de la Liga en el que representó a varios equipos.

3.2 Requisitos del plantel

Se le solicita a cada equipo mantener, siempre durante la Liga, un Gerente General ("**GM**"), un entrenador (opcional), cinco jugadores titulares ("**Titulares**"), y entre uno y dos jugadores reservas ("**Reservas**") (en conjunto, "**Plantel Activo**"). Ningún individuo podrá ocupar dos o más de los puestos nombrados al mismo tiempo. Los cambios del Plantel Activo pueden ocurrir como se describen en la sección 4.

Se mostrará el Plantel Activo en el sitio web. Se actualizará el Plantel Activo en el sitio web después de presentar la documentación pertinente. Una vez confirmada una adquisición, se colocará en el sitio web. Se considerará al Plantel Activo en el sitio web como el más actualizado que pudo aplicarse dentro de un tiempo razonable. La elegibilidad del plantel queda aún a la discreción de la Liga.

Todos los titulares deben tener un contrato firmado con el equipo en el que juegan. Para verificar que estos jugadores están oficialmente por contrato, cada equipo debe presentar una ficha resumen con el contrato del jugador ("**Ficha Resumen**") por cada jugador que deseen designar como contratado.

3.3 Presentación del plantel

En un momento designado por los oficiales de la Liga antes del comienzo de cada ciclo, cada equipo debe presentar su plantel a Riot, incluyendo los cinco titulares y al menos dos reservas. Los equipos deben presentar un Formulario de Elegibilidad y Liberación más una Ficha Resumen para cada jugador en ese momento. En el caso de que un equipo elija modificar la formación titular, el Gerente General del equipo debe presentar a Riot una solicitud para revisar el plantel para cumplir con la sección 4. La solicitud debe presentarse por lo menos 1 semana antes del enfrentamiento donde se quiere hacer efectivo el cambio.

Si una solicitud se presenta demasiado tarde como para que Riot haga los arreglos lógicos para un nuevo jugador, la Liga podrá, a discreción, declarar responsable al equipo por los costos de dicho jugador, sin importar cualquier otra regla que exprese lo contrario. Riot se reserva el derecho a aprobar o negar cualquier solicitud, basada en la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las reglas de dicha solicitud.

La presentación debe también incluir toda la información personal solicitada por los oficiales de la Liga sobre el equipo y los miembros de equipo. Esto incluye los nombres de los miembros de equipo en el juego (junto con el deletreo y el uso de mayúsculas que se desee), como también el deletreo formal del nombre de equipo.

3.4 Sustituciones de un solo día

Si el entrenador desea sustituir jugadores luego del primer combate en un día determinado, esas sustituciones deben anunciarse al árbitro antes de comenzar con la siguiente partida, como se define al comienzo del proceso de elección/bloqueo (ver la sección 8.6.1).

En caso de emergencia, se le dará una hora al equipo para que encuentre un sustituto inmediato para la partida. El equipo será sancionado si no encuentra un reemplazo y se declarará no presentación. Los oficiales de la Liga decidirán los factores que constituirán la emergencia.

3.5 Etiquetas de los equipos y nombres de los jugadores

Se permitirá a los equipos una etiqueta de 2 a 3 caracteres para agregar al inicio del nombre de invocador del jugador en el servidor de torneo. Estas etiquetas deben ser solo letras mayúsculas o números del 0 al 9.

El nombre de invocador solo puede incluir letras mayúsculas y minúsculas, números del 0 al 9 o espacios simples entre las palabras. No deben contener más de 12 caracteres incluyendo los espacios. No se permitirán caracteres especiales adicionales en los nombres de equipo, los nombres de invocador o las etiquetas. Los nombres de invocador no pueden contener: vulgaridades u obscenidades, derivados de los campeones de LoL u otros nombres similares de personajes, o derivados de productos o servicios que puedan crear confusión.

Todas las etiquetas de equipo, nombres de equipo, y nombres de invocador deben ser aprobados por Riot por adelantado para ser usados. No se permiten los cambios de nombres con excepción de ciertas circunstancias atenuantes, como la adquisición de un patrocinador, pero deben ser aprobados por Riot antes de ser usados en una partida de la Liga. Cualquier cambio cosmético de los

logotipos, los nombres de los equipos, etc., debe hacerse con 1 semana por adelantado antes de la primera partida regional de la Liga. Riot cuenta con la habilidad de negar el nombre de un equipo si no cumple con las normas establecidas. Si el nombre no cumple con las normas establecidas, Riot notificará al equipo y se le permitirá cambiarlo.

4. Sustituciones discrecionales de jugadores

Los equipos de la Liga están autorizados a usar tres métodos para hacer sustituciones discrecionales de jugadores: (1) intercambiar jugadores con otros equipos de la Liga; (2) contratar (o liberar) jugadores independientes; y (3) promocionar jugadores reservas del equipo al equipo de titulares (y viceversa). Todas las sustituciones se realizarán sujetas a los requisitos que figuran en la sección 2.2.

4.1 Reglas generales de sustitución de jugadores

- 4.1.1 Sin efecto sobre las obligaciones contractuales.** Cada equipo será responsable de realizar cualquier y todos los pagos a sus jugadores, requeridos por los contratos con el jugador. Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de su obligación contractual de pagar a cada jugador titular la compensación mínima para el jugador, como se define en la sección 2.2.
- 4.1.2 Sin violaciones de contrato.** No será efectiva ninguna sustitución discrecional de un jugador que viole cualquier disposición del Contrato con Jugador, y el Gerente General del equipo que intente intercambiar o liberar a un jugador será responsable de asegurar de que se busquen y procuren todas las aprobaciones apropiadas antes de que la sustitución pueda considerarse efectiva.
- 4.1.3 Requisitos del plantel completo.** Ninguna sustitución discrecional de un jugador eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener el Plantel Activo de cinco titulares y entre uno y dos jugadores de reservas en todo momento durante la temporada regular.
- 4.1.4 Alcance de la política.** Esta sección tiene como única intención regir las sustituciones discrecionales de los jugadores realizadas por el Gerente General y no aborda sustituciones de jugadores obligatorias que la Liga solicita como resultado de la muerte o incapacidad de un jugador de la Liga o de una suspensión o bloqueo de un jugador por parte de la Liga como resultado de una violación de estas reglas.
- 4.1.5 Ficha resumen.** Cualquier sustitución que resulte en una designación del equipo de un jugador como titular que no estuviera en esa posición debe ser acompañada de la presentación de una Ficha Resumen y un Formulario de

Elegibilidad y Liberación (en caso de que uno de ellos no esté archivado por la temporada competitiva actual) antes que dicho jugador sea considerado elegible para jugar.

- 4.1.6 Restricción de adquisición de jugadores.** Cualquier jugador que abandone o sea dado de baja de un Plantel Activo de la Liga (por cualquier razón) no podrá volver a formar parte del Plantel Activo como resultado de un intercambio posterior, firma de un jugador independiente u otro tipo de transacción hasta que transcurra el mínimo de un (1) mes luego de la fecha efectiva de la transacción que resultó en su baja más reciente del Plantel Activo.

4.2 Intercambios de jugadores

Un equipo de la Liga podrá intercambiar jugadores con otros equipos de la siguiente manera:

- 4.2.1 Cantidad.** El número total máximo de jugadores que puedan intercambiarse por ciclo o por temporada entre equipos es de (3) tres jugadores. Cada intercambio de jugador realizado por equipo sin embargo se considera un cambio normal y descontará de los ingresos posibles de jugadores independientes. Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares y entre 1 y 2 suplentes.
- 4.2.2 Tiempo.** Los intercambios pueden hacerse efectivos ya en la fecha de inicio de intercambio y deben ser efectivos no después de la fecha límite de intercambio, como se describe a continuación:

	Fecha Inicio de Intercambio (23:59 GMT-6 LAN) (23:59 GMT-3 LAS)		Fecha Límite de Intercambio (23:59 GMT-6 LAN) (23:59 GMT-3 LAS)	
	LAN	LAS	LAN	LAS
Copa Latinoamérica Apertura 2015 – Clausura 2015	Viernes 17 de Abril de 2015	Viernes 17 de Abril de 2015	Viernes 15 de Mayo de 2015	Viernes 15 de Mayo de 2015
Copa Latinoamérica Clausura 2015 – Apertura 2016	Viernes 11 de Septiembre de 2015	Viernes 11 de Septiembre de 2015	Viernes 2 de Octubre de 2015	Viernes 2 de Octubre de 2015

4.2.3 Intercambios asimétricos

- 4.2.3.1** No es necesario que los intercambios sean intercambios simétricos estructurados (por ejemplo, 1 por 1, 2 por 2).
- 4.2.3.2** Los jugadores pueden intercambiarse mediante cualquier método o proporción (por ejemplo, 2 por 1, 3 por 2).
- 4.2.3.3** En un intercambio se puede cambiar a uno o más titulares por uno o más jugadores de reserva sin límite alguno.
- 4.2.3.4** Las transacciones de intercambio no están limitadas a dos equipos por transacción. Un intercambio puede incluir jugadores de dos o más equipos de la Liga sin límite alguno. Un ejemplo de un intercambio entre tres equipos (un "Intercambio triangular"):
 - 4.2.3.4.1** El equipo A intercambia al jugador X al equipo B.
 - 4.2.3.4.2** El equipo B intercambia al jugador Y al equipo C.
 - 4.2.3.4.3** El equipo C intercambia al jugador Z al equipo A.

4.2.4 Intercambios por dinero en efectivo

- 4.2.4.1** Se puede intercambiar a los jugadores de un equipo a otro a cambio de dinero en efectivo u otra consideración, siempre y cuando dicha transacción no viole alguna regla. Las transacciones híbridas, donde se intercambia a un jugador a cambio de una combinación de uno o más jugadores más dinero en efectivo y/u otra consideración, también están permitidas.

4.2.5 Intercambios interregionales

- 4.2.5.1** Los jugadores provenientes de Latinoamérica Norte pueden intercambiarse por jugadores de Latinoamérica Sur y viceversa, sujeto a los requisitos de elegibilidad descritos en la sección 1.2.
- 4.2.5.2** Los jugadores que sean residentes de otras regiones que no están incluidas en el territorio de la Liga no son elegibles para ser intercambiados. Dichos jugadores, sin embargo, son elegibles para ser considerados jugadores independientes, como se define en la sección 4.3.1, y la adquisición de dicho jugador está regulada por la sección 4.3, sujeta a los requisitos de elegibilidad descritos en la sección 1.2.

4.2.6 Sin jugadores protegidos. Como parte de la Ficha Resumen, es necesario que los jugadores declaren;

- 4.2.6.1** Los equipos y jugadores, sin embargo, pueden negociar sus propios acuerdos de "no intercambiar" o "no asignar", y si resultan

efectivos y son ejecutados, dichos jugadores no serán elegibles para ser intercambiados.

4.2.6.2 No hay "Jugadores de franquicia" reconocidos por la Liga (por ejemplo, los jugadores que no son elegibles para ser jugadores independientes y que solo pueden cambiar la afiliación de su equipo al ser intercambiados o al retirarse).

4.2.7 Elegibilidad de intercambio. Los equipos solo pueden intercambiar jugadores de sus Planteles Activos. La Liga no aprobará ningún intercambio de jugadores potenciales y/o sin contrato.

4.2.8 Aprobación de la liga. Las solicitudes de intercambio deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de intercambio consiste en que la Liga confirme que los intercambios se presentan dentro de la ventana de intercambio aprobada especificada en la sección 4.2.2 y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.

4.2.8.1 Las solicitudes de intercambio deben realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio (Anexo A), y debe incluir la siguiente información:

4.2.8.1.1 Los nombres de los equipos involucrados.

4.2.8.1.2 Los nombres de los Gerentes Generales involucrados.

4.2.8.1.3 Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.

4.2.8.1.4 El estado de todos los jugadores titulares y reservas involucrados.

4.2.8.1.5 La descripción de los intercambios.

4.2.8.1.6 El monto de cualquier compensación que pague un equipo a otro como parte de cualquier intercambio.

4.2.8.1.7 La(s) fecha(s) efectiva(s) de los intercambios solicitados.

4.2.8.2 El Gerente General de cada equipo involucrado en un intercambio o en una serie de intercambios debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar.

4.2.8.2.1 Si un equipo intenta intercambiar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga

derechos de aprobación sobre los intercambios, dicho jugador también debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio.

4.2.9 Fecha efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, los intercambios serán considerados efectivos de inmediato, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Intercambio manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier intercambio en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de intercambio de ese ciclo.

4.3 Contrataciones de jugadores independientes.

Las disposiciones sobre los jugadores independientes presentes en estas reglas están diseñadas para promover la continuidad del equipo, prevenir cambios de último momento del plantel que dañen la identidad y cohesión del equipo, proteger la integridad del torneo de la Liga y reforzar la diversión de los aficionados del torneo de la Liga. A tal fin, la Liga estableció periodos limitados de tiempo o ventanas durante los que pueden contratarse jugadores independientes. Un equipo de la Liga podrá contratar jugadores independientes de la siguiente manera:

4.3.1 Definiciones

4.3.1.1 Jugadores independientes. Un jugador independiente es un jugador elegible para participar en la Liga que: (a) no firmó un Contrato con Jugador escrito y válido con un equipo de la Liga o (b) fue liberado de un equipo de la Liga o su contrato expiró y no fue renovado. Estar en medio de meras "negociaciones" con un equipo no cambia el estado del jugador independiente. Los jugadores independientes son libres de firmar con cualquier equipo de la Liga, siempre y cuando cumplan con todos los requisitos de elegibilidad de la Liga.

4.3.2 Cantidad

4.3.2.1 El número total máximo de jugadores independientes por ciclo o por temporada que pueden ingresar es de (3) tres jugadores. Cada ingreso de jugador independiente realizado por equipo sin embargo se considera un cambio normal y descontará de los ingresos posibles de intercambios entre equipos. Para todos los efectos, el equipo siempre deberá contar con un máximo de 5 jugadores titulares y entre 1 y 2 suplentes.

4.3.3 Tiempo

4.3.3.1 Los equipos solo pueden contratar jugadores independientes durante los periodos de contratación que se especifican a continuación. Los equipos no pueden agregar jugadores independientes a su Plantel Activo durante cualquier ciclo posterior a la fecha límite para contratar a un jugador independiente de ese ciclo, como se describe a continuación.

	Fecha Inicio para Contratación de Jugadores Independientes (23:59 GMT-6 LAN) (23:59 GMT-3 LAS)		Fecha Límite para Contratación de Jugadores Independientes (23:59 GMT-6 LAN) (23:59 GMT-3 LAS)	
	LAN	LAS	LAN	LAS
Copa Latinoamérica Apertura 2015 – Clausura 2015	Viernes 17 de Abril de 2015	Viernes 17 de Abril de 2015	Viernes 1 de Mayo de 2015	Viernes 1 de Mayo de 2015
Copa Latinoamérica Clausura 2015 – Apertura 2016	Viernes 11 de Septiembre de 2015	Viernes 11 de Septiembre de 2015	Viernes 2 de Octubre de 2015	Viernes 2 de Octubre de 2015

4.3.4 Requisitos del plantel completo. Ninguna contratación de un jugador independiente eximirá a un equipo de la Liga de los requisitos de mantener el Plantel Activo de cinco titulares y entre uno y dos jugadores reservas durante la temporada regular.

4.3.5 Aprobación de la liga. Un equipo debe presentar las solicitudes de contrataciones de jugadores independientes por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de la contratación de jugadores independientes consiste en que la Liga confirme que las contrataciones se presentan dentro de la ventana aprobada especificada en la sección 4.3.2 y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras. La aprobación de la liga incluirá una verificación de conducta que puede incluir la conducta dentro y fuera del juego. La aprobación de la liga aplica a los entrenadores como también a los jugadores. Se les restringe a los equipos anunciar adquisiciones hasta que el proceso de la aprobación de la liga esté completo. Esto incluye las adquisiciones

de jugadores o entrenadores que vuelven a ser contratados por la misma organización.

4.3.5.1 Las contrataciones de jugadores independientes deben realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Contratación de Jugadores Independientes Anexo B, y debe incluir la siguiente información:

- 4.3.5.1.1** Los nombres de los equipos involucrados.
- 4.3.5.1.2** Los nombres de los Gerentes Generales involucrados.
- 4.3.5.1.3** Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.
- 4.3.5.1.4** El estado de todos los jugadores titulares y reservas involucrados.
- 4.3.5.1.5** La(s) fecha(s) efectiva(s) de las contrataciones solicitadas.

4.3.5.2 El Gerente General de un equipo involucrado en una contratación de un jugador independiente debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar. El jugador en cuestión debe también firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes.

4.3.6 Fecha efectiva. Si un equipo desea adquirir un nuevo jugador, debe declarar esa adquisición a un oficial de la Liga con más de 1 semana de anticipación a la partida en la que se quiera usar al jugador. Los oficiales de la Liga se reservan el derecho a aprobar o negar cualquier solicitud, basada en la elegibilidad de los jugadores involucrados y en el cumplimiento de las reglas de la solicitud. Luego de la aprobación de la Liga, las contrataciones de jugadores independientes serán consideradas efectivas de inmediato como incorporaciones al Plantel Activo, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Jugadores Independientes manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier contratación de un jugador independiente en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite para contratar a un jugador independiente de ese ciclo.

4.4 Promoción de jugadores reservas

Un entrenador puede promover a un jugador reserva para que reemplace a un titular del Plantel Activo del equipo, o, por el contrario, relegar a un titular al estado de jugador reserva, como se demuestra a continuación:

4.4.1 Simetría. Cuando un equipo promueve a un jugador reserva a la formación titular del equipo, debe realizarse en simultáneo con un intercambio, una relegación o una liberación de un jugador titular, como para que nunca más de cinco jugadores sean parte de la formación titular.

4.4.1.1 Estado de los jugadores titulares anteriores. Los Gerentes Generales pueden ofrecer un puesto en el equipo de reserva a los jugadores que son relegados de la formación titular del equipo. Si el Gerente General se decide por no hacer este ofrecimiento (es decir, el Gerente General prescinde del jugador), o el jugador rechaza la oferta, el Gerente General puede rellenar el puesto de reserva con un jugador independiente, sujeto a cualquier restricción descrita anteriormente.

4.4.2 Promoción/Relegación entre partidas

4.4.2.1 Un entrenador puede promover o relegar a los jugadores entre partidas al declarar dicha intención a un oficial de la Liga antes del comienzo de la siguiente partida, que se define como el comienzo del proceso de elección/bloqueo (ver la sección 8.6.1), y presentar el papeleo pertinente a un oficial de la Liga, como se describe a continuación.

4.4.3 Aprobación de la liga. Las solicitudes de promoción/relegación de un jugador deben presentarse por un equipo a la Liga por adelantado, por escrito, y aprobado por la Liga, por escrito, antes de que sean efectivas. El proceso de la aprobación de la solicitud de promoción/relegación de un jugador consiste en que la Liga confirme que la promoción/relegación de un jugador se presenta en un momento apropiado y que se observen todas las reglas de elegibilidad, entre otras.

4.4.3.1 Las solicitudes de promoción/relegación deben realizarse mediante el uso del Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador (Anexo C), y debe incluir la siguiente información:

4.4.3.1.1 El nombre del equipo involucrado.

4.4.3.1.2 El nombre del Gerente General involucrado.

- 4.4.3.1.3** Los nombres y las posiciones de todos los jugadores involucrados.
- 4.4.3.1.4** El estado de todos los jugadores titulares y de reservas involucrados.
- 4.4.3.1.5** La(s) fecha(s) efectiva(s) de las promociones/relegaciones solicitadas.

4.4.3.2 El Gerente General de un equipo involucrado en una promoción o relegación de un jugador independiente debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador. La Liga no procesará los formularios que estén sin firmar.

4.4.3.2.1 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, dicho jugador también debe firmar el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador.

4.4.3.2.2 Si un equipo intenta promover o relegar a un jugador que esté sujeto al Contrato con Jugador que le otorga derechos de aprobación sobre las promociones o relegaciones, el Gerente General del equipo que promociona o relega al jugador deberá certificar que el Contrato con Jugador pertinente autorice al equipo a realizar la promoción o relegación pertinente sin la aprobación previa del jugador.

4.4.4 Fecha efectiva. Luego de la aprobación de la Liga, las promociones/relegaciones serán consideradas efectivas de inmediato, a menos que el Formulario de Solicitud de Aprobación de Promoción/Relegación de un Jugador manifieste de forma explícita una fecha efectiva posterior. En ningún caso, sin embargo, la fecha efectiva de cualquier promoción/relegación en un ciclo determinado será posterior a la fecha límite de promoción/relegación de un jugador de ese ciclo.

5. Equipamiento de los jugadores

5.1 Equipamiento proporcionado por la Liga

Los oficiales de la Liga proporcionarán (en eventos presenciales), a la vez que los jugadores de la Liga solo usarán, el equipamiento en las siguientes categorías para todos los combates oficiales de la Liga:

- 5.1.1** PC y monitor
- 5.1.2** Auriculares y/o audífonos y/o micrófonos
- 5.1.3** Mesa y silla

Si un jugador de la Liga lo solicita (en eventos presenciales), los oficiales de la Liga proporcionarán las siguientes categorías de equipamiento para usar en todos los combates oficiales de la Liga:

- 5.1.4** Teclados para PC
- 5.1.5** Mouses
- 5.1.6** Alfombrilla para mouse

Todo el equipamiento proporcionado por la Liga será escogido, seleccionado y determinado a la entera discreción de la Liga.

5.2 Jugadores o equipos propietarios del equipamiento

Se les permite a los jugadores traer equipamiento en las siguientes categorías, que ellos o sus equipos posean, en el área de combate y usarlo durante las partidas oficiales de la Liga:

- 5.2.1** Teclados para PC
- 5.2.2** Mouses y soportes de cable para PC
- 5.2.3** Alfombrilla para mouse

En el área de combate, los jugadores no podrán traer, usar o portar auriculares, audífonos y/o micrófonos que no sean los que proporcione la Liga, con la siguiente y única excepción: los jugadores pueden portar un segundo juego de auriculares, que ellos o sus equipos posean, alrededor de sus cuellos, siempre y cuando sea un producto del patrocinador del equipo y permanezca, en todo momento, desenchufado, apagado, sin ninguna batería de ningún tipo, y que no sea usado para ningún propósito que no sea de naturaleza decorativa. Si el segundo juego de auriculares tiene un micrófono, debe, en todo momento, permanecer totalmente retirado o en una posición opuesta para su uso inmediato.

Todo el equipamiento perteneciente a los jugadores o al equipo debe ser presentado ante los oficiales de la Liga por adelantado para ser aprobado. El equipamiento aprobado permanecerá en el lugar con los oficiales de la Liga y solo podrá accederse a él antes del combate. No se permitirá el uso de equipamiento no aprobado o que los oficiales de la Liga sospechen que otorga una ventaja competitiva injusta, y se instará a los jugadores que en su lugar usen el equipamiento proporcionado por la Liga.

Si lo desean, los oficiales de la Liga pueden desaprobar el uso de cualquier parte individual del equipamiento por razones relacionadas a la seguridad del torneo y la seguridad o eficacia operativa.

No se podrá traer al área de combate ningún equipamiento o hardware que pertenezca a los jugadores o a los equipos si incluye o muestra algún nombre, semejanza o logotipo de una compañía o marca competidora de Riot Games o LoL.

5.3 Reemplazo del equipamiento

Si en cualquier momento los oficiales de la Liga sospechan de problemas técnicos o del equipamiento, un jugador o un oficial de la Liga puede solicitar una revisión técnica de la situación. Un técnico de la Liga hará un diagnóstico y solucionará los problemas, según sea necesario. Si lo desean, los técnicos pueden solicitar a los oficiales de la Liga el reemplazo de cualquier equipamiento. Las decisiones relacionadas con el reemplazo del equipamiento quedan solo a discreción de la Liga. Si un jugador desea usar equipamiento de reemplazo personal, el jugador debe proporcionar el equipamiento a los oficiales de la Liga para una aprobación previa. De lo contrario, recibirá equipamiento de reemplazo de los oficiales de la Liga.

5.4 Vestimenta de los jugadores

Los jugadores deben vestir los uniformes oficiales del equipo durante todos los combates de la Liga y todas las entrevistas pos y pre combates de la Liga. Si no existe requisito alguno para el equipo, los jugadores deben vestir pantalones y zapatos cerrados, como también vestimentas con la marca del equipo visible en la parte superior, durante la totalidad de cualquier evento o aparición de la Liga. Todos los jugadores titulares deben llevar vestimentas que hagan juego durante la partida. Esto incluye remeras, suéteres, camperas y pantalones. Para evitar toda duda, los pantalones de ejercicio, los pantalones atléticos y/o los pantalones de pijama se consideran vestimentas inapropiadas. Los suéteres y toda la vestimenta que se use durante dichas ocasiones están sujetas a las restricciones descritas en la sección 10, y están sujetas a la revisión y discreción de los oficiales de la Liga.

Los otros miembros del equipo (si los hubiere) deben llevar, como mínimo, una vestimenta casual de negocios mientras se encuentran en el estudio. Esta vestimenta incluye pantalones, caquis o pantalones de vestir, camisas con cuello y zapatos cerrados. Esto excluye: vaqueros, ropa atlética, zapatillas, etc.

5.5 Programas de computadora y uso

Los jugadores tienen prohibido instalar sus propios programas y solo deben usar los programas que proporciona la Liga. Esto incluye las computadoras del área de calentamiento. Si un jugador desea instalar un programa en las computadoras del área de calentamiento, primero deberá preguntarle a un oficial de la Liga.

- 5.5.1 Chat de voz.** Se proporcionará el chat de voz solo a través del sistema nativo de los auriculares de la Liga. No se permite el uso de software de chat de voz de terceros (por ejemplo, Skype). Los oficiales de la Liga pueden escuchar el audio del equipo a la discreción de la Liga.
- 5.5.2 Redes sociales y comunicación.** Se prohíbe usar las computadoras de la Liga para ver o publicar en cualquier sitio de redes sociales o comunicaciones. Esto incluye, pero no se limita a, Facebook, Twitter, foros o grupos de mensajes y el correo electrónico.
- 5.5.3 Equipamiento no esencial.** Se prohíbe conectar equipamiento no esencial, como teléfonos celulares, unidades flash o reproductores de MP3, a las computadoras de la Liga, por la razón que sea.

5.6 Cuentas del cliente

La Liga proporcionará a los jugadores los accesos al servidor de torneos. Es responsabilidad de los jugadores configurar sus cuentas como ellos prefieran. La cuenta del nombre del invocador debe establecerse para el manejo oficial del torneo del jugador, como así lo aprueba la Liga.

5.7 Controles de audio

Se les solicitará a los jugadores que mantengan los niveles de volumen sobre el ajuste mínimo, que estará claramente marcado en los controles. Los oficiales de la Liga solicitarán a los jugadores que ajusten sus niveles de volumen más alto si los oficiales determinan, a su discreción, que los niveles son muy bajos.

Los auriculares deben colocarse directamente en los oídos del jugador, y deben permanecer allí durante la partida. No se permite que los jugadores obstruyan la

colocación de los auriculares de ninguna forma o colocar cualquier objeto, incluyendo sombreros, bufandas u otros artículos de vestimenta, entre los auriculares y los oídos del jugador.

5.8 Alteración del equipamiento

Los jugadores no pueden tocar o manejar el equipamiento de otro compañero de equipo luego de que el combate comience. Los jugadores que soliciten ayuda con su equipamiento deberán hacerlo a un oficial de la Liga.

6. Lugar, disposición del área de competición y horarios

6.1 Acceso general al lugar

El acceso de los equipos de la Liga a las áreas restringidas de los lugares para los combates oficiales de la Liga se encuentra limitado solo a los miembros de equipo, a menos que se apruebe, por adelantado, por la Liga. El permiso para asistir a los combates de la Liga está sujeto a la sola discreción de los oficiales de la Liga.

6.2 Área de combate

El "área de combate" comprende el área que rodea a cualquier PC de competición que se usa durante una partida. Durante una partida, la presencia de los miembros de equipo en el área de combate se encuentra limitada a los titulares de los equipos.

6.2.1 Gerentes Generales de los equipos. Los Gerentes Generales pueden estar en el área de combate durante el proceso de preparación del combate, pero deben abandonar el área antes de la fase de selección/bloqueo y no podrán regresar hasta que termine el combate.

6.2.2 Dispositivos inalámbricos. Los dispositivos inalámbricos, incluyendo los teléfonos móviles y las tablets, deben permanecer apagados mientras los jugadores estén jugando, incluyendo durante la fase de selección/bloqueo, las pausas, los cambios y entre partidas de combates multipartidas. Los oficiales recogerán dichos dispositivos en el área de combate y los devolverán luego de que termine el combate.

6.2.3 Restricciones de alimentos y bebidas. No se permiten alimentos en las áreas de combate. Solo se permiten bebidas en el área de combate en contenedores con tapa.

6.3 Área de calentamiento

El área de calentamiento (que también se conoce como "Área Verde") contará con PCs diseñadas por la Liga específicamente para que los jugadores practiquen antes de que comiencen los combates oficiales. El área de calentamiento está reservada solo para los miembros de equipo y los oficiales de la Liga proporcionarán el acceso a su discreción.

6.4 Otras áreas de los miembros de equipo

Las otras áreas de los miembros de equipo son áreas dentro del lugar, como lo definen los oficiales de la Liga ocasionalmente, diseñadas para que los jugadores se relajen y socialicen en ubicaciones separadas del área de combate. El acceso a estas áreas está limitado a los miembros de equipo, a menos que los oficiales de la Liga otorguen un permiso específico.

7. Estructura de la liga

7.1 Definición de términos

- 7.1.1 Partida.** Una instancia de la competición en la Grieta del Invocador que se juega hasta que se determine un ganador por medio de uno de los siguientes métodos, lo que ocurra primero: (a) terminación del objetivo final (destrucción de un nexo), (b) rendición de un equipo, (c) abandono de un equipo, o (d) victoria de partida concedida (ver la sección 9.5).
- 7.1.2 Combate.** Un conjunto de partidas que se juegan hasta que un equipo gana la mayoría del total de las partidas (por ejemplo, ganar dos de tres partidas ["mejor de tres"], ganar tres partidas de cinco ["mejor de cinco"]). El equipo ganador recibirá un punto en un formato de liga o avanzará hacia la siguiente ronda en un formato de torneo.
- 7.1.3 Ciclo.** Un torneo de liga programado que tendrá lugar aproximadamente durante un periodo de tres meses. La Temporada 2015 estará dividida en dos ciclos (Apertura y Clausura) por cada región (Latinoamérica Norte y Latinoamérica Sur). Cada ciclo constará de tres fases: (a) una temporada regular, (b) las eliminatorias, que tendrán lugar al finalizar la temporada regular, y (c) un torneo de promoción/relegación luego de que concluyan las eliminatorias.

7.2 Fechas

7.2.1 Región Latinoamérica Norte y Latinoamérica Sur

7.2.1.1 Copa Latinoamérica Apertura 2015 (Febrero ~ Abril)

7.2.1.2 Copa Latinoamérica Clausura 2015 (Junio ~ Agosto)

7.3 Detalles de fases

- 7.3.1 Temporada regular.** Esta fase consta de 6 equipos, y cada uno juega 10 partidas por ciclo, en un formato de liga contra los oponentes dentro de su región. Cada equipo enfrentará dos veces a cada uno de sus oponentes por ciclo. Los lados serán predeterminados y los equipos comenzarán en los lados rojo y azul un número igual de veces contra cada oponente (una partida por lado). Las clasificatorias en la liga las determinarán el

porcentaje por victorias conseguidas. Se puede encontrar un programa completo de fechas y partidas en el sitio web.

- 7.3.2 Desempate.** En el caso de que varios equipos estén empatados en los puestos al finalizar el ciclo de la temporada regular (definido como tener el mismo porcentaje de victorias), se enfrentarán los registros cabeza a cabeza de los equipos empatados entre sí. Si dichos equipos tienen registros cabeza a cabeza iguales (definido como que cada equipo tiene un 50% de partidas ganadas entre ellos), dichos equipos jugarán una partida de desempate para determinar la posición final.

Las partidas de desempate se realizarán luego de la partida final de la temporada regular, pero antes del primer día de las eliminatorias. Los equipos empatados competirán entre ellos hasta que haya un ganador.

Si hay tres o más equipos empatados, se considerará el registro cabeza a cabeza de todos los equipos en contra de todos los otros equipos involucrados en el desempate. Si un solo equipo tiene un registro victorioso (definido como haber ganado más del 50% de las partidas) en contra de todos los demás equipos en el desempate, se les otorgará automáticamente la clasificación más alta disponible en el desempate, y se declarará un nuevo desempate entre los equipos restantes.

Si en un desempate ningún equipo tiene un registro victorioso en contra de todos los otros equipos, se usará la siguiente estructura:

- 7.3.3 Empate entre tres:** Se jugará una sola ronda todos contra todos entre los tres equipos. Si esto no resulta en una organización jerárquica de los equipos (es decir, distintos registros de equipo 2-0, 1-1 y 0-2), entonces los tres equipos se organizarán al azar en un emparejamiento de eliminación única en el que uno de los equipos tiene un pase a las finales.
- 7.3.4 Empate entre cuatro:** Los equipos se seleccionarán al azar para un emparejamiento "estilo coreano" o "doble", en donde los equipos se enfrentan en combates al mejor de una partida durante el torneo. Los cuatro equipos se dividirán en dos combates de primera ronda; los ganadores se enfrentarán en la Partida 3 mientras que los perdedores lo harán en la Partida 4. El ganador de la Partida 3 será declarado como el mejor clasificado; el perdedor de la Partida 3 enfrentará al ganador de la Partida 4 para

determinar el 2º y 3º lugar; el perdedor de la Partida 4 quedará en el 4º lugar.

7.3.5 Empate entre cinco: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde hay un *play-in* (enfrentamiento entre los equipos con clasificación más baja) entre dos equipos para obtener el cuarto puesto para la semifinal. El torneo exigirá un combate por el 3.^{er} puesto para determinar la clasificación.

7.3.6 Empate entre seis: Se seleccionarán los equipos al azar para un emparejamiento de eliminación única, en donde dos equipos tienen cupo para las semifinales. El torneo exigirá un combate por el 3º puesto y una por el 5º puesto para determinar la clasificación.

La selección de lados para todas las partidas de desempate se determinará lanzando una moneda.

7.3.7 Eliminatorias. Esta fase consiste en un torneo de eliminación única de tres rondas entre los cuatro mejores (4) equipos del torneo de la temporada regular, ordenados según su clasificación en la temporada regular. Los equipos que aparecen entre el puesto 1º y 4º, determinados por las eliminatorias y la temporada regular, clasificarán automáticamente para competir en el siguiente ciclo.

Se otorgarán premios a los primeros cuatro clasificados (cantidades por determinar). Las rondas de semifinales y final constarán de combates al mejor de cinco juegos (Bo5), los combates por el tercer y cuarto puesto se jugarán al mejor de tres juegos (Bo3).

7.3.8 Promoción/Relegación. Esta fase consiste en un combate entre los equipos que quedaron en el 5º y 6º lugar de la clasificación de la temporada regular contra los dos mejores clasificados del Circuito de Leyendas. Los equipos de la Liga serán clasificados tal como se muestra a continuación. Los ganadores de los combates de la Promoción/Relegación avanzarán al siguiente ciclo.

El equipo de la Liga cabeza de serie (el equipo que finalizó en el quinto lugar en la temporada regular de la Liga) podrá seleccionar su oponente entre los dos equipos aficionados elegibles que avancen desde el Circuito de Leyendas. El equipo de la Liga restante enfrentará al equipo aficionado que quede (Bo5). Un equipo de la Liga no podrá elegir jugar en contra de un equipo aficionado de la misma organización.



8. Proceso de los combates

8.1 Cambios al horario

La Liga puede, a su consideración, reorganizar el horario de los combates de un día dado y/o cambiar la fecha de un combate de la Liga a una fecha distinta o modificar el horario de los combates. En caso de que la Liga modifique el horario de un combate, la Liga notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

8.2 Llegada al estudio

Los miembros del Plantel Activo de un equipo que está participando en un evento de la Liga deben llegar al estudio a más tardar a la hora especificada por los oficiales de la Liga.

8.3 Papel de los árbitros

8.3.1 Responsabilidades. Los árbitros son oficiales de la Liga que tienen la responsabilidad de juzgar cada asunto, pregunta y situación relacionados con el combate que ocurra antes, durante e inmediatamente después de este. Su supervisión incluye, pero no está limitada a:

8.3.1.1 Revisar la alineación del equipo antes de un combate.

8.3.1.2 Revisar y supervisar los periféricos de los jugadores y las áreas de combate.

8.3.1.3 Anunciar el comienzo de un combate.

8.3.1.4 Pedir pausas y reanudaciones durante la partida.

8.3.1.5 Emitir penalizaciones en respuesta a violaciones de las reglas durante el combate.

8.3.1.6 Confirmar el final del combate y sus resultados.

8.3.2 Comportamiento del árbitro. En todo momento, los árbitros deberán comportarse de manera profesional y deberán emitir dictámenes de una forma imparcial. No mostrarán ningún tipo de pasión o prejuicio hacia ningún jugador, equipo, director de equipo, propietario u otro individuo.

8.3.3 Irrevocabilidad del juicio. Si un árbitro hace un juicio incorrecto, dicho juicio puede ser sujeto a una reversión. Los oficiales de la Liga pueden evaluar a su consideración la decisión durante o luego del combate para determinar si se implementó el

procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. Si no se siguió el procedimiento apropiado, los oficiales de la Liga se reservan el derecho de invalidar potencialmente la decisión del árbitro. Los oficiales de la Liga tendrán siempre la palabra final en todas las decisiones establecidas por la Liga.

- 8.3.4 Prohibición de apuestas.** Todas las reglas que prohíben apostar en LoL, tal como se encuentran abajo en la Sección 10, deberán ser válidas para los árbitros sin limitación alguna.

8.4 Versión competitiva y Servidor de Torneos

La temporada 2015 se jugará con la versión disponible actualmente en el servicio en vivo una vez se lleve a cabo un periodo de prueba suficiente. Los cambios a la versión competitiva estarán bajo la consideración de la Liga.

Como una guía, la versión competitiva será actualizada a la semana calendario completa luego de su lanzamiento en el servidor en vivo. No se implementará una versión si comenzó una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

- 8.4.1** Ejemplo: La versión X.X fue lanzada el 1 de febrero de 2015 a las 11:59 p. m. Esta será elegible para usarse como una versión competitiva de la Liga para todos los combates en o después de las 11:59 p. m. del 8 de febrero de 2015, a menos de que haya comenzado una semana de partidas o una ronda eliminatoria.

Los campeones que no hayan estado disponibles en el servicio en vivo por más de 2 semanas serán restringidos automáticamente. Los campeones que hayan sido sometidos a revisiones estarán sujetos a la consideración de la Liga.

- 8.4.2** Ejemplo: El campeón A fue lanzado el 1 de febrero de 2015, así que el campeón A es elegible para usarse en todos los combates de la Liga el 15 de febrero de 2015.

8.5 Configuración previa al combate

- 8.5.1 Tiempo de preparación.** Los jugadores tendrán designados bloques de tiempo antes de su combate para asegurarse de que están completamente preparados. Los oficiales de la Liga les informarán a los jugadores y a los equipos su tiempo de preparación programado y su duración como parte de su agenda de combate. Los oficiales de la Liga pueden cambiar el horario en cualquier momento. Se considera que el tiempo de preparación ha

iniciado una vez que los jugadores entran en el área de combate, en ese momento no tienen permitido dejar la zona sin la autorización de un oficial de la Liga en el sitio o de un árbitro y acompañamiento de otro oficial de la Liga. La preparación se conforma de los siguientes aspectos:

8.5.1.1 Asegurar la calidad de todos los equipos proporcionados por la Liga.

8.5.1.2 Conectar y calibrar los periféricos.

8.5.1.3 Asegurarse el correcto funcionamiento del sistema de chat de voz.

8.5.1.4 Establecer páginas de runas y maestrías.

8.5.1.5 Ajustar la configuración del juego.

8.5.1.6 Calentamiento dentro del juego limitado.

8.5.2 Orden de asiento. Los jugadores deben sentarse en el orden en que se unirán a la sala: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte. Este orden debe considerar desde el punto panorámico de un espectador parado frente a los jugadores, y leerse de izquierda a derecha.

8.5.3 Fallo técnico del equipo. Si un jugador experimenta algún problema con el equipo durante cualquier fase del proceso de preparación, el jugador debe llamar la atención y notificarle de inmediato a un oficial de la Liga.

8.5.4 Soporte técnico. Los oficiales de la Liga estarán disponibles para ayudar con el proceso de preparación y resolución de problemas de cualquier asunto que surja durante el periodo de preparación previo al combate.

8.5.5 Puntualidad del inicio del combate. Se espera que los jugadores resuelvan cualquier problema con el proceso de preparación dentro del tiempo asignado y que el combate comenzará a la hora indicada. Pueden permitirse retrasos debido a problemas de configuración, esto a la sola consideración de los oficiales de la Liga. La Liga valorará las penalizaciones por tardanza a su discreción.

8.5.6 Confirmación de pruebas previas al combate. No menos de diez minutos antes de la hora establecida para el comienzo del combate, un oficial de la Liga confirmará con cada jugador que su preparación está completa.

- 8.5.7 Estado preparado del jugador.** Una vez que los diez jugadores en un combate hayan confirmado la finalización de la preparación, los jugadores no podrán alterar sus páginas de runas o entrar a una partida de calentamiento.
- 8.5.8 Creación de la sala de la partida.** Los oficiales de la Liga decidirán cómo se creará la sala de la partida oficial. Los oficiales de la Liga le pedirán a los jugadores que se unan a una sala de partida tan pronto se hayan completado las pruebas, en el siguiente orden de posiciones: Carril Superior, Jungla, Carril Central, Tirador, Soporte.

8.6 Configuración de juego

- 8.6.1 Inicio del proceso de elección/bloqueo.** Una vez que los diez jugadores se hayan reportado en la sala de la partida oficial, un oficial de la Liga solicitará confirmación de que ambos equipos están listos para la fase de elección/bloqueo (tal como se define y describe a continuación). Una vez que ambos equipos hayan confirmado su preparación, un oficial de la Liga le pedirá al dueño de la sala que comience la partida.

El entrenador principal podrá comunicarse con el equipo durante el proceso de elección/bloqueo. El entrenador principal saldrá de la plataforma hacia una ubicación designada una vez que el conteo del temporizador haya llegado a 20 segundos durante la fase de intercambio.

- 8.6.2 Grabación del proceso de elección/bloqueo.** La elección/bloqueo se realizará a través de la característica de Torneo de Reclutamiento del cliente. Si la elección/bloqueo se completa sustancialmente antes de la configuración de juego, bajo la instrucción y consideración de los oficiales de la Liga, los oficiales grabarán las elecciones/bloqueos manuales y abortarán manualmente el inicio del juego.

8.6.3 Ajustes generales / de partida

8.6.3.1 Mapa: Grieta del Invocador

8.6.3.2 Tamaño del equipo: 5

8.6.3.3 Permitir espectadores: Solo de sala

8.6.3.4 Tipo de partida: Torneo de reclutamiento

8.7 Fase de Selección/Bloqueo y elección de lado

- 8.7.1 Torneo de reclutamiento.** Los oficiales de la Liga pueden elegir usar la característica modo Torneo de Reclutamiento o un Reclutamiento manual (es decir, el reclutamiento se lleva a cabo en el chat sin usar una característica dentro del juego). Los titulares de cada equipo no pueden ser sustituidos luego de iniciar el reclutamiento. Los jugadores pueden jugar con cualquier campeón que haya reclutado su equipo, pero deben confirmar su elección con el oficial de la Liga.
- 8.7.2 Restricciones de elementos de juego.** Se podrán agregar restricciones en cualquier momento antes o durante un combate, si hay errores conocidos con cualquier objeto, campeón, aspecto, maestría o hechizos de invocador o cualquier otra razón determinada a discreción de la Liga.
- 8.7.3 Selección de lado.** La Liga preseleccionará los lados de los equipos durante la temporada regular, en virtud de lo establecido en la Sección 7.3.1. En caso de una serie de partidas múltiples, el mejor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas impares (es decir, partidas 1, 3 y 5), mientras que el peor clasificado tendrá la selección de lado para las partidas pares (partidas 2 y 4). Por ejemplo, el mejor clasificado puede elegir jugar la partida 1 en el lado azul, pero las partidas 3 y 5 en el lado rojo. El sembrado peor clasificado puede escoger jugar la partida 2 en el lado rojo y la 4 en el azul. Ambos equipos deberán enviar su decisión final antes de las 11:59 p. m. de la noche anterior al inicio de la transmisión (en la zona horaria en donde se jugará la partida). Si no se envía ninguna decisión, la selección predeterminada será la del lado azul.
- 8.7.4 Modo reclutamiento.** El modo reclutamiento procede en un formato de reclutamiento serpenteante de la siguiente manera:
Equipo Azul= A; Equipo Rojo = B
Bloqueos: ABABAB
Elecciones: ABBAABBAAB
- 8.7.5 Error de selección.** En caso de elegir o bloquear de manera errónea a un campeón, el equipo que cometió el error deberá notificarlo a un oficial de la Liga antes de que el otro equipo se encuentre en su próxima selección. De hacerlo, el proceso se reiniciará y empezará desde el punto en el que ocurrió el error,

para que así ese equipo pueda enmendar su fallo. Si la siguiente elección está asegurada antes de que el equipo que cometió el error lo notifique a un oficial de la Liga, la selección errónea deberá ser considerada irrevocable.

- 8.7.6 Intercambio de campeones.** Los equipos deben completar todos los intercambios de campeones antes de la marca de 20 segundos durante la fase de intercambio o serán sujeto de penalizaciones en futuras partidas.
- 8.7.7 Inicio de la partida luego de la elección/bloqueo.** La partida empezará de inmediato tras completar el proceso de elección/bloqueo, a menos que un oficial de la Liga estipule lo contrario. En este punto, los oficiales de la Liga eliminarán cualquier material impreso del área de combate, incluyendo cualquier nota escrita por los miembros de los equipos. Los jugadores no tienen permitido salir de una partida durante el tiempo entre la terminación de las elecciones/bloqueos y el lanzamiento de la partida, también conocido como "Tiempo libre".
- 8.7.8 Inicio de partida controlado.** En caso de un error en el inicio de la partida o una decisión por parte de la Liga de separar el proceso de elección/bloqueo del inicio de la partida, un oficial de la Liga podrá iniciar la partida de una manera controlada usando Selección Oculta. Todos los jugadores seleccionarán campeones según el proceso de elección/bloqueo válido previo.
- 8.7.9 Carga lenta del cliente.** En caso de un bugsplat, desconexión o cualquier otro fallo que ocurra que interrumpa el proceso de carga y prevenga que un jugador se una a partida luego de su inicio, la partida deberá pausarse de inmediato hasta que todos los diez jugadores estén conectados a ella.

9. Reglas de juego

9.1 Definición de términos

- 9.1.1 Desconexión no intencionada.** Un jugador que pierde conexión con el juego debido a problemas o asuntos con el cliente de juego, plataforma, red o PC.
- 9.1.2 Desconexión intencional.** Un jugador que pierde conexión con el juego debido a sus propias acciones (es decir, salida del juego). Cualquier acción de un jugador que lleve a una desconexión será considerada intencional, sin importar la intención real del jugador.
- 9.1.3 Falla del servidor.** Todos los jugadores pierden conexión con una partida debido a un problema con el servidor de juego, la plataforma del servidor de torneo o inestabilidad de la Internet del lugar.

9.2 Partida registrada

Una partida registrada ("**PR**") es aquella partida en la que los diez jugadores se conectaron y se llegó a un punto de interacción significativo entre los equipos rivales. Una vez que una partida llegue al estado de PR, termina el periodo en el que los reinicios incidentales pueden estar permitidos y una partida será considerada como "oficial" desde ese punto en adelante. Luego de establecer una PR, se permitirán los reinicios de la partida solo bajo condiciones limitadas (ver Sección 9.4). Ejemplos de condiciones que establecen una PR:

- 9.2.1** Se acierta un ataque o habilidad contra súbditos, bichos de la jungla, estructuras o campeones enemigos.
- 9.2.2** Se establece una línea de visión entre los jugadores de los equipos contrarios.
- 9.2.3** Que el equipo pise, establezca visión o tenga como objetivo de un tiro de habilidad en la jungla del oponente. Esto incluye tanto abandonar el río como entrar en la maleza que conecta con la jungla enemiga.
- 9.2.4** El tiempo de juego llega a los dos minutos (00:02:00).

9.3 Detener una partida

Si un jugador se desconecta de manera intencional sin notificarle a un oficial de la Liga o pausa la partida, el oficial de la Liga no estará forzado a detener la partida. Durante una pausa o detención, los jugadores no podrán abandonar el área de combate a menos que tengan autorización por parte de un oficial de la Liga.

9.3.1 Pausa dirigida. Los oficiales de la Liga pueden ordenar la pausa de un combate o ejecutar un comando de pausa en cualquier estación de un jugador a su sola discreción y en cualquier momento.

9.3.2 Pausa del jugador. Los jugadores solo podrán pausar un combate inmediatamente después de uno de los eventos descritos a continuación, pero debe notificar a un oficial de la Liga inmediatamente después de pausar e identificar el motivo. Los motivos aceptados incluyen:

9.3.2.1 Una desconexión no intencional

9.3.2.2 Fallos de hardware o software (por ejemplo, que se apague el monitor, que no funcionen los periféricos o que el juego sufra un error).

9.3.2.3 Interferencias físicas con un jugador (por ejemplo, ataques de fanáticos o que se rompa una silla)

La enfermedad, lesión o inestabilidad de un jugador no son motivos aceptables para una pausa. En tal situación, el equipo debe alertar a un oficial de la Liga, quien en su sola consideración puede otorgar una pausa para evaluar al jugador identificado y así determinar si está listo, dispuesto y es capaz de continuar jugando dentro de un periodo de tiempo razonable, que determinará el oficial de la Liga, pero sin exceder unos pocos minutos. Si el oficial de la Liga determina que el jugador identificado no puede continuar jugando dentro de ese periodo de tiempo razonable, entonces el equipo de dicho jugador deberá abandonar la partida a menos que un oficial de la Liga, a su discreción, determine que la partida está sujeta a una victoria de partida concedida (ver sección 9.5).

9.3.3 Reanudación de la partida. Los jugadores no tienen permitido reanudar la partida luego de una pausa. Luego de que se otorgue el permiso de un oficial de la Liga y todos los jugadores estén informados y listos en sus estaciones, lo que está supeditado a la confirmación del capitán del equipo a través del chat del juego de que ambos equipos están listos para continuar la partida, los espectadores dentro del cliente reanudarán la partida.

9.3.4 Pausa no autorizada. Si un jugador pausa o reanuda una partida sin permiso de un oficial de la Liga, será considerada una jugada desleal y se aplicarán sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.

9.3.5 Comunicación entre jugadores durante una partida detenida.

Por justicia con todos los equipos competidores, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna manera, entre ellos durante una partida pausada. Para evitar duda, los jugadores pueden comunicarse con el árbitro, pero solo cuando se les solicite para identificar y remediar la causa de la interrupción. Si una pausa se extiende por un tiempo suficiente, los árbitros pueden, a su sola discreción, permitirles hablar a los equipos antes de reanudar la partida para discutir las condiciones de juego.

9.4 Reinicio de la partida

La decisión de cuáles condiciones deben justificar el reinicio de una partida están sujetas a la sola discreción de los oficiales de la Liga. A continuación aparecen algunos ejemplos que sirven solo como ilustración:

9.4.1 Reinicios antes de una PR. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida si no se ha establecido una PR.

9.4.1.1 Si un jugador se da cuenta de que sus runas, maestrías o configuración de la GUI no se aplicaron correctamente entre la sala de la partida y el combate, el jugador podrá pausar el juego y ajustar estos parámetros. Si estos parámetros no pueden ajustarse correctamente, el juego podrá ser reiniciado.

9.4.1.2 Si un oficial de la Liga determina que las dificultades técnicas no permitirán que el juego continúe de una forma normal (incluyendo la habilidad de un equipo para estar en la posición adecuada para ciertos eventos de la partida, como la aparición de súbditos).

9.4.2 Reinicios luego de PR. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las cuales puede reiniciarse una partida luego de haberse establecido una PR.

9.4.2.1 Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego.

9.4.2.2 Si un oficial de la Liga determina que hay condiciones ambientales que son injustas (es decir, ruido excesivo, clima hostil, riesgos de seguridad inaceptables).

- 9.4.3 Protocolo de reinicio.** Si un juego experimenta un error crítico en cualquier momento durante el combate que altere de forma significativa las estadísticas de la partida o las mecánicas de juego, o si las condiciones ambientales externas se vuelven insostenibles, entonces podrá reiniciarse el combate.

Ciertas circunstancias deben cumplirse antes de que pueda reiniciarse una partida. Los oficiales de la Liga deben determinar que el error es crítico y verificable. Para considerar crítico un error, este debe dañar significativamente la habilidad de un jugador para competir en una situación de juego. La determinación de si el error daña o no la habilidad para competir de un jugador queda a la sola consideración de los oficiales de la Liga. Para que un error se considere verificable, este debe estar concluyentemente presente y no ser atribuible posiblemente a un error del jugador. El espectador debe entonces poder repetir la situación en cuestión y verificar el error.

Si un jugador cree que ha experimentado un error crítico, entonces deberá pausar la partida y alertar al árbitro oportunamente. Si se considera que un jugador está intentando retrasar el informe de un error para esperar a un posible reinicio en un momento más favorable, no se concederá el reinicio.

Si los oficiales de la Liga determinan que el error es crítico y verificable y que el jugador siguió el protocolo de pausa, entonces el equipo en desventaja tendrá la opción de reiniciar. Si el equipo acepta, se reiniciará la partida inmediatamente en virtud de las reglas establecidas en la Sección 9.4. Una excepción a la Regla 9.4 es si el reinicio ocurrió debido a un error de campeón, entonces los ajustes no permanecerán (incluyendo elecciones y bloqueos) sin importar el estado de PR y el campeón no podrá ser elegido en el resto de combates del día, a menos que el error esté relacionado concluyentemente con un elemento de juego específico que puede ser eliminado completamente (por ejemplo, un aspecto que puede desactivarse).

Esta sección puede aplicarse si la pausa es ordenada en virtud de la Sección 9.3.1 y no limita la habilidad de un oficial de la Liga de instituir un reinicio.

- 9.4.4 Entorno controlado.** Ciertas condiciones pueden ser preservadas en caso de un reinicio de una partida que no ha alcanzado el estado de PR, incluyendo pero no limitando, elecciones/bloqueos

o hechizos de Invocador. Sin embargo, si un combate ha alcanzado el estado de PR, entonces los oficiales de la Liga no conservarán los ajustes.

- 9.4.5 Confirmación de los ajustes por parte del jugador.** Cada capitán de equipo deberá verificar que cada jugador en su equipo ha finalizado los ajustes de juego previstos (incluyendo ajustes de runas, maestrías, controles y GUI) antes de establecer una PR. Cualquier error en la verificación no será motivo para un reinicio de partida luego de establecer la PR.

9.5 Victoria de partida concedida

En caso de una dificultad técnica que lleve a que los oficiales de la Liga declaren un reinicio, la Liga puede en su lugar concederle una victoria a un equipo. Si una partida ha estado en juego por más de 20 minutos en el reloj de juego (00:20:00), los oficiales de la Liga, a su sola discreción, pueden determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un cierto grado de certeza razonable. Los siguientes criterios pueden usarse en la determinación de certeza razonable.

- 9.5.1 Diferencial de oro.** La diferencia en oro entre los equipos es mayor al 33%.
- 9.5.2 Diferencial de torretas restantes.** La diferencia en el número de torretas restantes entre los equipos es mayor a siete (7).
- 9.5.3 Diferencial de inhibidores restantes.** La diferencia en el número de inhibidores en pie entre los equipos es mayor de dos (2).

9.6 Proceso posterior a la partida

- 9.6.1 Resultados.** Los oficiales de la Liga confirmarán y registrarán los resultados de la partida.
- 9.6.2 Notas técnicas.** Los jugadores identificarán cualquier problema técnico con los oficiales de la Liga.
- 9.6.3 Hora de descanso.** Los oficiales de la Liga les informarán a los jugadores la cantidad de tiempo restante antes del comienzo de la fase de elección/bloqueo de la siguiente partida. La fase de elección/bloqueo comenzará según lo planeado, sin importar si un equipo está presente en su totalidad en el área de combate en ese momento. Los oficiales de la Liga pueden, a su discreción, ingresar a la cuenta de un jugador y unirse a la sala de la partida.

Si solo un jugador de un equipo está presente en el área de combate cuando empieza la fase de elección/bloqueo, ese jugador podrá determinar todas las elecciones/bloqueos de su equipo; sin embargo, si no está presente ningún jugador de un equipo en el área de combate cuando comience la fase de elección/bloqueo, se considerará que ese equipo abandonó la partida.

- 9.6.4 Resultados del abandono.** Los combates ganados por abandono serán reportadas con la puntuación mínima necesaria para que un equipo gane (es decir, 1-0 para las partidas al mejor de 1, 2-0 para las partidas al mejor de 3, 3-0 para las partidas al mejor de cinco). No se registrarán otras estadísticas para los combates abandonados.

9.7 Proceso posterior al combate

- 9.7.1 Resultados.** Los oficiales de la Liga confirmarán y registrarán los resultados del combate.
- 9.7.2 Siguiente combate.** Los jugadores serán informados de su clasificación actual en la competencia, incluyendo su siguiente combate programado.
- 9.7.3 Obligaciones posteriores al combate.** Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior al combate, incluyendo pero sin limitarse a, apariciones en los medios, entrevistas o discusiones detalladas de cualquier asunto del encuentro.

10. Conducta del jugador

10.1 Conducta en la competición

10.1.1 Juego desleal. Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.

10.1.1.1 Confabulación. La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores o aliados para dejar en desventaja a los contrincantes. La confabulación incluye, pero no está limitada a, actos como los siguientes:

10.1.1.1.1 Juego suave, que se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más jugadores de no dañarse, impedir o jugar de otra manera diferente al estándar de competencia razonable en una partida.

10.1.1.1.2 Acordar de antemano en dividir el dinero del premio o cualquier otra forma de compensación.

10.1.1.1.3 Enviar o recibir señales, electrónicas o de otra forma, de un aliado hacia/desde un jugador.

10.1.1.1.4 Perder deliberadamente una partida a cambio de una compensación, o por cualquier otro motivo, o intentar inducir a otro jugador a hacer esto.

10.1.1.2 Integridad competitiva. Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida de la Liga y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio. A efectos de clarificación, la composición de equipo y la fase de elección/bloqueo no serán consideradas al momento de determinar si esta regla fue violada.

10.1.1.3 Hackeo. El hackeo se define como cualquier modificación al cliente de juego de League of Legends por parte de cualquier jugador, equipo o persona actuando en nombre de un jugador o equipo.

10.1.1.4 Aprovechamiento. El aprovechamiento se define como usar de manera intencionada cualquier error dentro del juego para tratar de sacar ventaja. Esto incluye, entre otras cosas, acciones tales como: errores en la compra de objetos, errores en la interacción con los súbditos neutrales, errores en el desempeño de las habilidades de los campeones o cualquier otra función del juego que, siempre que los oficiales de la Liga consideren, no funciona como debía.

- 10.1.1.5 Monitores de los espectadores.** Mirar los monitores de los espectadores o intentar hacerlo.
- 10.1.1.6 Suplantación.** Jugar en la cuenta de otro jugador o solicitar, inducir, alentar o solicitarle a alguien más que juegue en la cuenta de otro jugador.
- 10.1.1.7 Dispositivo de trampa.** El uso de cualquier tipo de dispositivo para hacer trampa o cualquier programa con el mismo propósito.
- 10.1.1.8 Desconexión intencional.** Una desconexión intencional sin una razón adecuada e indicada explícitamente.
- 10.1.1.9 Consideración de la Liga.** Cualquier otro acto, omisión o comportamiento que, a consideración de los oficiales de la Liga, viole estas Reglas o los estándares de integridad establecidos por la Liga para una experiencia de juego competitiva.
- 10.1.2 Obscenidad y discurso discriminatorio.** Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensivo o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento. Un miembro de equipo no podrá usar ningún lugar, servicio o equipo proporcionado o puesto a disposición por la Liga o sus contratistas para publicar, transmitir, diseminar o poner a disposición cualquier comunicación prohibida. Un miembro de equipo no podrá usar este tipo de lenguaje en las redes sociales o durante ningún evento público, tal como la transmisión en vivo por Internet.
- 10.1.3 Comportamiento antisocial / Insultos.** Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u oficial, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.
- 10.1.4 Comportamiento abusivo.** No se tolerará el maltrato a los oficiales de la Liga, a los miembros del equipo contrario o a los miembros de la audiencia. La ocurrencia repetida de violaciones a la etiqueta incluyendo, pero sin limitarse a, tocar el computador de otro jugador, su cuerpo o propiedad conllevará sanciones. Los miembros de equipo y sus invitados (en caso de haberlos) deben tratar con respeto a todos los individuos que asisten a los combates.
- 10.1.5 Interferencia al estudio.** Ningún miembro de equipo puede tocar o intervenir de cualquier forma las luces, cámaras o cualquier otro

equipo del estudio. Los miembros de equipo no podrán pararse sobre las sillas, mesas u otros equipos del estudio. Los miembros de equipo deben seguir todas las instrucciones del personal del estudio de la Liga.

10.1.6 Comunicaciones no autorizadas. Todos los teléfonos celulares, tabletas y cualquier otro dispositivo electrónico que permita que la voz o "suene" deben estar apagados por completo durante el juego. Los jugadores no pueden enviar mensajes de texto o correos electrónicos mientras estén en el área de combate. Durante el combate, todas las comunicaciones de un titular deben estar limitadas a los cinco jugadores del equipo del titular.

10.1.7 Vestimenta. Los miembros de equipo pueden usar ropas con varios logotipos, parches o lenguaje publicitario. La Liga se reserva el derecho en todo momento de imponer un bloqueo a las ropas cuestionables u ofensivas:

10.1.7.1 Que contengan cualquier declaración falsa, no confirmada o injustificada para cualquier producto o servicio, u homenajes que la Liga considere inmorales.

10.1.7.2 Que promocionen cualquier droga que no sea de venta libre, producto de tabaco, arma de fuego, arma corta o munición.

10.1.7.3 Que contengan cualquier material que constituya o esté relacionado con cualquier actividad ilegal en cualquier región de la Liga, incluyendo pero sin limitarse a, una lotería o una empresa, servicio o producto que incite, ayude o promueva las apuestas.

10.1.7.4 Que contengan cualquier material que sea difamatorio, obsceno, profano, vulgar, repulsivo u ofensivo, o que describa o presente funciones internas del cuerpo o síntomas resultado de enfermedades internas, o que haga referencia a asuntos que son considerados como inaceptables desde el punto de vista social.

10.1.7.5 Que promocionen cualquier sitio web pornográfico o productos de este tipo.

10.1.7.6 Que contengan una marca comercial, material con copyright o cualquier otro elemento de propiedad intelectual que se esté usando sin consentimiento del propietario, o que pueda resultar para la Liga o sus afiliados en una reclamación por infracción, uso indebido o cualquier otra forma de competencia desleal.

10.1.7.7 Cualquier cosa que represente una difamación o injuria sobre cualquier equipo o jugador rival, o cualquier otra persona, entidad o producto.

10.1.7.8 La Liga se reserva el derecho de negar el ingreso o la participación continuada en el combate a cualquier miembro de

equipo que no cumpla con las reglas de vestimenta mencionadas anteriormente.

- 10.1.8 Identidad.** Un jugador no podrá cubrir su rostro o intentar ocultar su identidad a los oficiales de la Liga. Los oficiales de la Liga deben poder distinguir en todo momento la identidad de cada jugador y pueden solicitarles a los jugadores quitarse cualquier material que impida su identificación o que sea una distracción para los otros jugadores o los oficiales de la Liga. Por esta razón, cualquier sombrero con ala debe usarse hacia atrás para que dicha ala no interfiera con la línea de visión de cualquier cámara.

10.2 Comportamiento no profesional

- 10.2.1 Responsabilidad bajo código.** A menos que se exprese lo contrario, las ofensas o infracciones a estas Reglas serán objeto de castigo, sean o no cometidas de forma intencional. Los intentos de cometer dichas ofensas o infracciones serán también objeto de castigo.
- 10.2.2 Acoso.** El acoso está prohibido. El acoso se define como los actos sistemáticos, hostiles y repetidos que tienen lugar durante un periodo de tiempo considerable y que se realizan para aislar o excluir a una persona o afectar su dignidad.
- 10.2.3 Acoso sexual.** El acoso sexual está prohibido. El acoso sexual se define como las aproximaciones sexuales desagradables. La evaluación se basa según una persona razonable consideraría la conducta como indeseable u ofensiva. Hay una política de cero tolerancia para cualquier amenaza/extorsión sexual o la promesa de ventajas a cambio de favores sexuales.
- 10.2.4 Discriminación y denigración.** Los miembros de los equipos no podrán ofender la dignidad o integridad de un país, persona privada o grupo de personas por medio de palabras o acciones despectivas, discriminatorias o denigrantes a causa de la raza, color de piel, etnia, origen nacional o social, género, idioma, religión, opinión política o de otro tipo, estado financiero, nacimiento u otro estado, orientación sexual o cualquier otra razón.
- 10.2.5** Declaraciones sobre la Liga, Riot Games y League of Legends. Los miembros de los equipos no pueden dar, hacer, publicar, autorizar o apoyar cualquier declaración o acción que tenga o esté

designada a tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses de la Liga, Riot Games o sus afiliados, o League of Legends, tal como lo determine la Liga a su sola y única discreción.

- 10.2.6 Castigo del tribunal.** Si un miembro de equipo es encontrado culpable y castigado por el Tribunal Riot, los oficiales de la Liga pueden asignar una penalización adicional en la competencia bajo su criterio.
- 10.2.7 Publicación de declaraciones sin aprobación.** Los miembros de los equipos no pueden hacer anuncios si un oficial de la Liga les ha solicitado no hacerlo.
- 10.2.8 Investigación de la conducta del jugador.** Si la Liga o Riot determina que un equipo o un miembro de equipo ha violado el Código de Invocador, los Términos de uso de LoL u otras reglas de LoL, los oficiales de la Liga pueden asignar sanciones a su criterio. Si un oficial de la Liga contacta un miembro de equipo para discutir la investigación, el miembro de equipo está obligado a decir la verdad. Si un miembro de equipo le miente a un oficial de la Liga, creando así una obstrucción a la investigación, entonces el equipo, el miembro del equipo o ambos estarán sujetos a un castigo.
- 10.2.9 Actividad criminal.** Un miembro de equipo no puede estar involucrado en ninguna actividad que esté prohibida por una ley, estatuto o tratado común y que lleve o pueda considerarse probable que lleve a la condena en una corte de jurisdicción competente.
- 10.2.10 Atentado contra la moral.** Un miembro de equipo no puede verse involucrado en ninguna actividad que la Liga considere inmoral, vergonzosa o contraria a los estándares convencionales de un comportamiento ético propio.
- 10.2.11 Confidencialidad.** Un miembro de equipo no puede revelar ninguna información confidencial proporcionada por la Liga o cualquier afiliado de Riot Games por ningún método de comunicación, incluyendo todos los canales de redes sociales.
- 10.2.12 Soborno.** Ningún miembro de equipo puede ofrecerle ningún regalo a un jugador, entrenador, director, oficial de la Liga, empleado de Riot Games o a otra persona conectada con o

empleada por otro equipo de la Liga por servicios prometidos, prestados o a ser prestados al vencer o intentar vencer a un equipo en competencia.

10.2.13 Plagio o falsificación. Ningún miembro de equipo o afiliado a un equipo puede solicitar, tentar o hacer una oferta de empleo a ningún otro miembro de equipo que se encuentre contratado por cualquier equipo de la Liga, ni alentar a tal miembro de equipo a que incumpla o termine un contrato con dicho equipo de la Liga. Las violaciones a esta regla estarán sujetas a sanciones a la discreción de los oficiales de la Liga.

10.2.14 Regalos. Ningún miembro de equipo puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación por servicios prometidos, prestados o a ser prestados en relación con el desarrollo competitivo del juego, incluyendo servicios relacionados con la derrota o intento de derrota a equipos en competencia o servicios designados para estropear o arreglar un combate o partida. La única excepción a esta regla deberá presentarse en caso de una compensación basada en el rendimiento pagada a un miembro de equipo por parte del patrocinador oficial o el dueño del equipo.

10.2.15 No cumplimiento. Ningún miembro de equipo puede rehusar o fallar en la aplicación de las instrucciones o decisiones de los oficiales de la Liga.

10.2.16 Arreglo de combates. Ningún miembro de equipo puede ofrecer, acordar, conspirar o intentar influenciar el resultado de un combate o partida por ningún medio que esté prohibido por la ley y estas reglas.

10.2.17 Documentos y solicitudes varias. En varios momentos, los oficiales de la Liga pueden solicitar a través de la Liga documentos u otros objetos razonables. Si los documentos no están completos bajos los estándares establecidos por la Liga, el equipo puede estar sujeto a sanciones. Se pueden imponer sanciones si los objetos solicitados no se reciben o no están completos en el momento requerido.

10.3 Asociación con apuestas

Ningún miembro de equipo u oficial de la Liga puede tomar parte, directa o indirectamente, en apuestas o juegos sobre ningún resultado de cualquier partida, combate o torneo de la Liga.

10.4 Sometido a penalización

Cualquier persona que se encuentre relacionada o en un intento de relación con cualquier acto que la Liga crea, a su sola y absoluta discreción, constituye juego desleal, será objeto de sanciones. La naturaleza y extensión de las sanciones impuestas debido a tales actos estarán bajo la sola y absoluta discreción de la Liga.

10.5 Sanciones

Luego de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, la Liga puede, sin limitación de su autoridad en virtud de la Sección 10.4, emitir las siguientes sanciones:

- 10.5.1** Aviso(s) verbal(es)
- 10.5.2** Pérdida de la selección de lado para partidas actuales o futuras
- 10.5.3** Pérdida del bloque para partidas actuales o futuras
- 10.5.4** Multa(s) o renuncia(s) a premios
- 10.5.5** Abandono de partidas
- 10.5.6** Abandono de combates
- 10.5.7** Suspensiones
- 10.5.8** Descalificaciones

Las infracciones repetidas serán sujeto de sanciones escaladas, hasta, e incluyendo, descalificación de futuras participaciones en la Liga. Debe notarse que las sanciones puede que no siempre sean impuestas en una manera sucesiva. La Liga, a su criterio, por ejemplo, puede descalificar a un jugador por una primera ofensa si la acción de dicho jugador se considera suficientemente ofensiva como para merecer la descalificación de la Liga.

10.6 Derecho de publicar

Riot tendrá el derecho de publicar una declaración en la que exponga que un miembro de equipo fue sancionado. Cualquier miembro de equipo o equipo que pueda ser referenciado en tal declaración renuncia a cualquier derecho de

acción legal en contra de la Copa Latinoamérica de League of Legends, la Liga, Riot Games, Inc. o cualquiera de sus sociedades matriz, subsidiarios, afiliados, empleados, agentes o contratistas.

11. Espíritu de las reglas

11.1 Finalidad de las decisiones

Todas las decisiones relacionadas con la interpretación de estas reglas, elegibilidad de jugadores, programación y puesta en escena de la Liga y sanciones por mala conducta son responsabilidad solo Riot, cuyas decisiones son finales. Las decisiones de la Liga con relación a estas Reglas no pueden ser apeladas y no darán pie a ninguna reclamación por daños monetarios o cualquier otro remedio legal o equitativo.

11.2 Cambios en las reglas

Estas reglas pueden ser corregidas, modificadas o complementadas por Riot, de tanto en tanto, para poder asegurar el juego limpio y la integridad de la Liga.

* * *